

DAFTAR PUSTAKA

- Adhana, H. M., & Andriani, A. E. (2024). Development of interactive multimedia based on problem-based learning to improve IPAS learning outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(9), 6737-6745.
- Adijaya, M. A., Widiana, I. W., Parwata, I. G. L. A., & Antara, I. G. W. S. (2023). Bloom's taxonomy revision-oriented learning activities to improve procedural capabilities and learning outcomes. *International Journal of Educational Methodology*, 9(1), 261-270.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertasi Aplikasi SPSS)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustini, K., Santyasa, I. W., & Tegeh, I. M. (2022). Quantum Flipped Learning and Students' Cognitive Engagement in Achieving Their Critical and Creative Thinking in Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(18), 4–25. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i18.32101>
- Amalia Lamaka, R. Y., Zakaria, P., & Rahmawaty Isa, D. (2023). Pengaruh media Pembelajaran Berbantuan Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Segiempat dan Segitiga. *Majamath: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 87–95.
- Amelia, D., Lestari, M. N. E., & Muslim, M. (2024). Penerapan Metode Bermain Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 759. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3473>
- Antari, P. L., Widiana, I. W., & Wibawa, I. M. C. (2023). Modul elektronik berbasis project based learning pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 266-275.
- Apriani, S. F., Raharjo, T. J., Handoyo, E., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Pengembangan Media Puzzle pada Materi Metamorfosis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8, 15–18.
- Bahrudin, A. D., & Yogihati, C. I. (2022). Development of interactive learning media as an alternative to improve students' conceptual understanding and motivation on the temperature and heat topics. *International Journal of Education and Teaching Zone*, 1(2), 132-145.
- Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student

learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational research review*, 30, 100322.

Barış Eren, N., & Çiftçi, B. (2025). The Use of Puzzles as a Teaching Technique in Nursing Education: A Randomized Controlled Study. *Journal of Evaluation in Clinical Practice*, 31(4), e70118.

Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Undiksha Perss.

Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>

Darma, I. W., Margunayasa, I. G., & Trisna, G. A. P. S. (2024). Interactive Multimedia Based on Project Based Learning Model Using Articulate Storyline 3 Material for Fifth-Grade Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 304-315.

Datu, A. R., Tumurang, H. J., & Sumilat, J. M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1959–1965. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2285>

Derer, Ö. K., & Berkant, H. G. (2020). The effect of puzzle-based learning on secondary school students' attitudes toward English lesson and self-efficacy beliefs in English. *Journal of Theoretical Educational Sciences*, 13(1), 205-231.

Dewi, N. K. N. S., Astawan, I. G., & Margunayasa, I. G. (2020). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(2), 294–302. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/25458>

Dewi, N. S. N., Supriyono, Y., & Saputra, Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi untuk Guru-Guru di Lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih-Ciamis. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(3), 382–387. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i3.5146>

Djarmika, E. T., & Praherdhiono, H. (2024). Belajar Matematika Lebih Menyenangkan : Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Gamifikasi untuk Operasi Bilangan Bulat. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 5045–5060.

- Donny, M., Subarjo, P., Suarni, N. K., Margunayasa, I. G., & Ganesha, U. P. (2024). Analisis Penerapan Pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Abstrak : Penelitian ini membahas analisis penerapan pendekatan teori belajar konstruktivisme pada kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah das. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 313–318.
- Duterte, J. P. (2024). The impact of educational gamification on student learning outcomes. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 8(10), 477-487.
- Evans, T., Thomas, M., & Klymchuk, S. (2024, September). Investigation of the impact of Puzzle-Based Learning on students' self-efficacy and employment. In *Game-based and playful Approaches to Mathematics Education*.
- Fatchurahman, M. A. S. M., Adella, H., & Setiawan, M. A. (2022). Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools. *International Journal of Instruction*, 15(1), 55-72.
- Fadhillah, F., Nafis, B., Julia, P., Zuhra, C. M., & Ananda, R. (2024). Analysis of interactive educational puzzle media to improve elementary school students' English language skills. *International Journal of Current Science Research and Review*, 7(9), 15-25.
- Fadhilah, I. N., & Rifayanti, Z. E. T. (2024). Penggunaan Media Puzzle Materi IPAS Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Nurul Huda 1 Kepatihan. *JANACITTA*, 7(1), 53-62.
- Faradisha, P. T. D., & Ambara, D. P. (2022). Permainan Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Menstimulus Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 153–162. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47136>
- Fauziyati, K. A., & Sriyanto, S. (2023). Media Pembelajaran Gamifikasi Wordwall Labelled Diagram Berbasis STEM untuk Berpikir Kritis Siswa SD dalam Pembelajaran IPS. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 91-98.
- Gayatri, N. N. E. T., Suarjana, I. M., & Antara, P. A. (2025). Ms. Interactive Learning Media Based on Educational Games to Improve the Reading Skills of First-Grade Elementary School Students. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 8(2), 334-344.
- Gini, F., Bassanelli, S., Bonetti, F., Mogavi, R. H., Bucchiarione, A., & Marconi,

- A. (2025). The role and scope of gamification in education: A scientometric literature review. *Acta Psychologica*, 259, 105418.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Islamyati, M. P., & Manuaba, I. B. S. (2021). Multimedia Interactive Learning in Science Subjects for Grade Fourth Elementary School Students. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 4(2), 201. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i2.39664>
- Ismawati, Parmiti, D. P., & Sudatha, W. G. I. (2023). Interactive Learning Media in Fifth-Grade Indonesian Elementary School Subjects. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 143–153. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.57911>
- Iv, K., & Tanggul, M. I. A. (2025). Penggunaan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Alat Indra Pada Manusia di. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1–6.
- Jaya, I. G. A. I., Rati, N. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Accordion Book as an Innovative Learning Media to Improve Students' Understanding of Energy Transformation. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(2).
- Kirom, S., & Rofiq, A. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Interaktif sebagai Media Pengenalan Keaksaraan Awal bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 404–412. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.726>
- Koyan, I. . (2011). *Asesmen Dalam Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, P. W. (2022). Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk Pembelajaran Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 103–116. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.660>
- Kusumasari, P. R., Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. (2024). Game edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 172-184.
- Laela, N., & Kholifah, N. (2025). Pengembangan Dan Implementasi Media

Pembelajaran Interaktif: Analisis Efektivitas Dan Dampak Dalam Transformasi Digital Pendidikan: Development And Implementation Of Interactive Learning Media: An Analysis Of Effectiveness And Impact In The Digital Transformation Of Education. *PANDU: Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum*, 3(1), 27-35.

Lampropoulos, G., & Sidiropoulos, A. (2024). Impact of gamification on students' learning outcomes and academic performance: A longitudinal study comparing online, traditional, and gamified learning. *Education Sciences*, 14(4), 367.

Lestari, W. M., & Salsabila, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Digital Materi Lingkaran Kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 7–14. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.995>

Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: a meta-analysis and systematic review. *Educational technology research and development*, 72(2), 765-796.

Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. *Frontiers in psychology*, 14, 1253549.

Lutfina, E., Setiawan, R. O. C., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2023). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Dengan Konsep Gamifikasi Systematic Literature Review. *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 7(1), 78–87. <https://doi.org/10.46880/jmika.vol7no1.pp78-87>

Marfilinda, R., Vebrianti, V., & Martha, A. (2022). Identifikasi miskonsepsi materi panca indera manusia menggunakan metode certainty of response index (CRI) kelas iv sekolah dasar (studi kasus di SDN 29 Koto Panjang, Pesisir Selatan). *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 12(1), 69-74.

Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>

Maulidah, A. N., & Aslam, A. A. (2021). Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 281. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.37488>

- Mertayasa, I. M., Astawan, I. G. A., & Gading, I. K. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi- Kahoot Berbasis Hots Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 355–365. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.686>
- Muaja, J. R. T. (2013). *Uji Validitas dan Uji Reliabilitas menggunakan Metode Bootstrap pada Data Kuesioner Tipe Yes/No Questions*. 4(1), 513–519.
- Mudiana, I. G. N. K., Astawan, I. G., & Sanjaya, D. B. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Gamifikasi Terhadap Efikasi Diri Dan Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 386–396. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.687>
- Mulyasari, R., Irvan, & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar). *Jurnal Genta Mulia*, 14(1), 334–342.
- Mohammed, M., Fatemah, A., & Hassan, L. (2024). Effects of gamification on motivations of elementary school students: An action research field experiment. *Simulation & Gaming*, 55(4), 600-636.
- Nahdi, D. S., Rasyid, A., & Cahyaningsih, U. (2020). Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 76–81. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i2.234>
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight,"* 2(1), 31–47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Norlita, W., Isnaniar, & Hasanah, T. W. (2020). Ketajaman Penglihatan Berdasarkan Intensitas Bermain Game Pada Anak SD Kelas 5 dan 6 di SD Al-Rasyid Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*, 10(2), 13–22. <https://doi.org/10.37859/jp.v10i2.1870>
- Novianti, B. A., Nitiasih, P. K., & Riastini, P. N. (2023). Study Of STEM-Based Learning Against 4C Skills (Critical, Creative, Communication, and Collaboration) In Science. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1917–1921. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1455>
- Nufus, A. S. (2024). Upaya Meningkatkan Literasi Dengan Media Puzzle Berbasis Literasi Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Early Stage: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.2(1), 26–34.
- Nugrahani, I. M., & Anam, K. (2022). Validitas Isi Model Latihan Tenvol Untuk

- Meningkatkan Kemampuan Smash Bolavoli. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(1), 119. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v5i1.7272>
- Nur'aini, K. D., Werang, B. R., & Suryani, D. R. (2020). *Student's Learning Motivation and Learning Outcomes in Higher Education*. 473(Icss), 463–466. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201014.101>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nurningtias, R. A., & Majid, N. W. A. (2022). Gamifikasi sebagai peningkatan pengetahuan dan partisipasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (Jp3m)*, 5(2), 60-69.
- Panjaitan, D. J., Ridwan, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1524. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>
- Parwata, I. G. A. L., Jayanta, I. N. L., & Widiana, I. W. (2023). Improving metacognitive ability and learning outcomes with problem-based revised Bloom's Taxonomy oriented learning activities. *Emerging Science Journal*, 7(2), 569-577.
- Permana, K. B. A., Renda, N. T., & Margunayasa, I. G. (2020). Model Pembelajaran Kolaboratif Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 223. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.26552>
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ppkn Untuk Siswa Tunagrahita Dengan Konsep Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol.17(2), 166–176.
- Pramana, P. M. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Relevansi Teori Belajar Konstruktivisme dengan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 487–493. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.875>
- Prayoga, P. S., Parmiti, D. P., & Margunayasa, I. G. (2022). Interactive Learning Multimedia Containing Balinese Traditional Games in Thematic Learning. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 5(2), 383–393. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v5i2.48802>

- Purwanza, S. W., Aditya, W., Ainul, M., Yuniarti, R. R., Adrianus, K. H., Jan, S., Darwin, Atik, B., Siskha, P. S., Maya, F., Rambu, L. K. R. N., Amruddin, Gazi, S., Tati, H., Sentalia, B. T., Rento, D. P., & Rasinus. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi. In *Media Sains Indonesia* (Issue March).
- Putra, I. P. A. A., Werang, B. R., & Utami, K. H. D. (2025). Puzzle Game Learning Media Based on Bookwidgets to Improve Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students on Photosynthesis Process Material. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(2), 279-286.
- Putri, R. S. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(4), 26–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.61292/cognoscere.247>
- Rabiyanti, S., Ridwan, M., & Zainuddin, Z. (2024). The Effect of Puzzle-Based Learning Media on Students' Critical Thinking in Mathematics Lessons at SDN Kolor II. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 5(2), 432-437.
- Rachmawati, A. D., Baiduri, B., & Effendi, M. M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Web Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 540. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.3014>
- Rahmah, S. U., & Tirtoni, F. (2025). Implementasi pembelajaran interaktif menggunakan gamifikasi berbasis kuis digital dalam meningkatkan literasi budaya pada siswa sekolah dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 10(2), 160-171.
- Rahmani, D. A., & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 568–576. <https://jpion.org/index.php/jpi568Situswebjurnal:https://jpion.org/index.php/jpi>
- Redhana, I. W., Widiastari, K., Samsudin, A., & Irwanto. (2021). Which is more effective, a mind map or a concept map learning strategy? *Cakrawala Pendidikan*, 40(2), 520–531. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i2.33031>
- Ramlah, R., Riana, N., & Abadi, A. P. (2022). Fun math learning for elementary school students through interactive puzzle media. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 25-34.

- Retnawati, H. (2017). *Reliabilitas Instrumen Penelitian*.
- Revita, R. (2019). Uji Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing untuk SMP. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 2(2), 148. <https://doi.org/10.24014/juring.v2i2.7486>
- Rinaldi, A. F. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berilustrasi Budaya Jambi Menggunakan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Riztiandi, M. R., & Firmansyah, R. (2020). Media Pembelajaran Game Edukasi Panca Indra Manusia Berbasis Android. *EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 1(1), 54–64. <https://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational psychology review*, 32(1), 77-112.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Santyasa, I. W., Agustini, K., & Pratiwi, N. W. E. (2021). Project Based E-Learning and Academic Procrastination of Students in Learning Chemistry. *International Journal of Instruction*, 14(3), 909-928.
- Saputra, R., Diandita, Y. N., & Zulfiati, H. M. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis web Google Sites pada pembelajaran IPS sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327-3338.
- Sattvika, G. A., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2024). Model pembelajaran discovery learning berbantuan media mind mapping terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(1), 1-13.
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Setiarini, N. P. D., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2024). Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 435-443.

- Shin, H., & Gweon, G. (2020). Supporting preschoolers' transitions from screen time to screen-free time using augmented reality and encouraging offline leisure activity. *Computers in Human Behavior*, 105, 106212.
- Siregar, I. Y., Tanjung, I. F., & Maysarah, S. (2021). Fungsi Sistem Indera Manusia Perspektif Sains Terintegrasi Al-Qur'an dan Hadits. *JIE (Journal of Islamic Education)*, 6(2), 208. <https://doi.org/10.52615/jie.v6i2.227>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Sri Yunita, U. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999–2006.
- Sriantini, N. P. A., Bayu, G. W., & Margunayasa, I. G. (2022). Dampak Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(2), 83–92. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i2.40204>
- Suarningsih, N. M. M., Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. (2024). Android-Based Educational Game Learning Media Containing Gending Rare Local Wisdom on Science Subjects for Grade 5 Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 276-287.
- Suartama, I. K., Sudarma, I. K., Sudatha, I. G. W., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Susiani, K. (2024). Student engagement and academic achievement: the effect of gamification on case and project-based online learning. *Journal of Education and Learning*, 18(3), 976–990. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i3.21349>
- Sudana, I. B. K. M., Suyasa, P. W. A., & Agustini, K. (2021). Efektifitas Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran Ipa Terpadu Kelas Vii Di Smp Negeri 2 Kubutambahan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(1), 43. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i1.25698>
- Sudiartini, N. N., & Margunayasa, I. G. (2023). Peranan Poster Edukasi Sebagai Media Belajar Interaktif Materi Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan Sistematis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(11).
- Sudirta, I., Widiani, I., Setemen, K., Sukerti, N., Widiartini, N., & Santiyadnya, N. (2022). The impact of blended learning assisted with self-assessment toward learner autonomy and creative thinking skills. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 17(6), 163-180.

- Sulianta, F. (2025). *Praktis Membuat Instrumen Penelitian & Analisis Data*. Feri Sulianta.
- Sumoked, S. N., Sangkop, F. I., & Togas, P. V. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital Siswa Smk*. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(4), 332-334. 1, 322–334.
- Susanti, R. (2021). Efektifitas Gamifikasi Sliding Puzzle Pada Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 7(1), 57. <https://doi.org/10.32699/spektra.v7i1.178>
- Sutisna, I. (2020). *Statistika Penelitian*. Universitas Negeri Gorontalo, 1–15.
- Umar, I. P., Jahja, M., & Uloli, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 13(2), 296–304. <https://doi.org/10.23887/jjpf.v13i2.60156>
- Utomo, N. F., Mutmainah, M., & Mamonto, I. P. (2022). Pengembangan Media Puzzle pada Mata Pelajaran Fikih Materi Sholat Fardu di MTs Al-Inayah Manado. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 16(2), 213. <https://doi.org/10.30984/jii.v16i2.2096>
- Watulingas, J. R. (2020). Penerapan Konsep Gamafication Pada Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Berbasis Android. *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (JURTI)*, 4(1), 93. <https://doi.org/10.30872/jurti.v4i1.5145>
- Widiana, I. W., Tegeh, I. M., & Artanayasa, I. W. (2021). The project-based assessment learning model that impacts learning achievement and nationalism attitudes. *Cakrawala Pendidikan*, 40(2), 389–401. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i2.38427>
- Widiana, W. I. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Widiana, I. W. (2022). Model Pembelajaran Value Clarification Technique dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 179-188.
- Widiari, L. E. R., Margunayasa, I. G., & Wibawa, I. M. C. (2023). Efektivitas E-Modul Berbasis RADEC untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Bab Wujud Zat dan Perubahannya. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 18–27. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.59281>

- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.
- Wirapraja, A., Aribowo, H., Hariyanti, N. T., Basatha, R., & Rahmawati, T. (2021). Tinjauan literatur konsep gamifikasi dalam mendukung strategi pemasaran organisasi bisnis. *Eksekutif*, 18(1), 14-34.
- Wiriani, W. T. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Online. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 57–63. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.436>
- Wirantini, N. P. N., Astawan, I. G., & Margunayasa, I. G. (2022). Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada Topik Siklus Air. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 42–51. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46558>
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24.
- Yusri, A. A., & Zainal, M. Z. (2025). Unleashing Gamification: A Systematic Review in Primary Schools. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(4), 2313-2321.
- Yogi, F., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>